



Osnovna šola Šentjanž pri Dravogradu
Šentjanž pri Dravogradu 88
2373 Šentjanž pri Dravogradu
Telefonska številka: 02 87 86 666
E-poštni naslov: os-sentjanz@guest.arnes.si
Spletna stran: www.os-sentjanz.si

**TURISTIČNA NALOGA ZA 39. DRŽAVNI FESTIVAL
TURIZMU POMAGA LASTNA GLAVA NA TEMO
T&T: TRADICIJA V TRENDU**



AVTORJI:

Katja BERLIČ, 8. a
Lin HUDERNIK, 9. r
Nana KRAJNC, 8. a
Ema KRIVEC, 9. r
Maks KUŠEJ, 8. a
Tiana PODPEČAN, 9. r
Alya POKRŽNIK, 9. r
Ota RAMŠAK, 7. r
Blaž REPNIK, 8. b
Maša ŠIRNIK, 9. r
Zara ŠRIMPF, 7. r

MENTORJI:

Lara SKLEDAR, mag. mat.
Marko SONJAK, prof. šp. vzg.
Vesna TURIČNIK, mag. prof.
spec. in reh. ped.; prof. ped. in soc.

**Šentjanž pri Dravogradu,
2024/2025**

POVZETEK

OSNOVNA ŠOLA ŠENTJANŽ PRI DRAVOGRADU

Šentjanž pri Dravogradu 88

2373 Šentjanž pri Dravogradu

Tel.: 02 87 86 666

E-pošta: os-sentjanz@guest.arnes.si

Naslov naloge: Lov na solzice – Prežihova soba pobega

Avtorji:

Katja BERLIČ, 8. a

Lin HUDERNIK, 9. r

Nana KRAJNC, 8. a

Ema KRIVEC, 9. r

Maks KUŠEJ, 8. a

Tiana PODPEČAN, 9. r

Alya POKRŽNIK, 9. r

Ota RAMŠAK, 7. r

Blaž REPNIK, 8. b

Maša ŠIRNIK, 9. r

Zara ŠRIMPF, 7. r

Mentorji:

Lara SKLEDAR, mag. mat.

Marko SONJAK, prof. šp. vzg.

Vesna TURIČNIK, mag. prof. spec. in reh. ped.; prof. ped. in soc.

Povzetek:

Prežihov Voranc je eno najpomembnejših imen slovenske književnosti. Naša ideja je bila, da ga predstavimo skozi družabno igro v smislu sobe pobega. Igralci bodo skozi reševanje ugank in odkrivanje skritih namigov spoznavali njegovo življenje, delo in vrednote, za katere se je boril. Oblikovali smo igro, ki je namenjena vsem osnovnim in tudi srednjim šolam ter turistom v Turistično informacijskem centru Ravne na Koroškem. Igro bomo v sodelovanju s TIC Ravne na Koroškem ponujali v pdf. obliki ter v fizični obliki. Za lažjo uporabo v šolah smo učiteljem dodali še učno pripravo, ki jih bo usmerjala pri obravnavi koroškega pisatelja in njegovih del. V teoretičnem delu smo raziskali kulturno dediščino Koroške, Prežihovega Voranca ter učenje skozi igro in sobe pobega. V raziskovalnem delu smo, po postavitvi ciljev o naši ideji, pridobili mnenja ravnatelja, učiteljic in turističnega delavca. Po pozitivnem odzivu le-teh smo se preizkusili v sobah pobega, preučili Solzice in zasnovali družabno igro s štirimi neodvisnimi deli. Pripravili smo igralne podloge, namige, dekodirnike in QR kode za dostop do obrazcev za vpis rešitev. S pomočjo umetne inteligence smo ustvarili logotip in uvodni nagovor. Igro smo testirali na več šolah, predstavili pa jo bomo na Tednih ljubiteljske kulture v naši občini. Pripravili smo tudi terminski in finančni načrt ter predstavitveni video.

Ključne besede: soba pobega, Prežihov Voranc, Solzice, družabna igra, kulturna dediščina

NAČRT PREDSTAVITVE NA TURISTIČNI TRŽNICI

Naša stojnica bo zasnovana tako, da bo hkrati poudarjala eno najbolj znanih del koroškega pisatelja Prežihovega Voranca, Solzice, in družabno igro Lov na solzice – Prežihova soba pobega. Osrednji motiv bodo tako solzice, ki ponazarjajo čustveno globino njegovih zgodb. Kot simbol neokrnjene narave Koroške bo stojnico dopolnjevalo zelenje, ovčke pa bodo spominjale na preprosto otroštvo in življenje v njegovih delih.

V ospredju bo družabna igra Lov na solzice – Prežihova soba pobega, v kateri se bodo obiskovalci lahko preizkusili. Prav tako bomo obiskovalcem pripravili spominke v obliki knjižnih kazal s simbolom solzic.

Punce bomo oblečene v kostum solzic, fantje pa bomo v vlogi detektivov z velikimi lupami iskali solzice. Obiskovalce bomo vabili na stojnico ter jim pomagali pri reševanju izzivov in odkrivanju skritih namigov. Celotna predstavitev bo zaokrožena z vzdušjem domačnosti in preprostosti, ki sta zaznamovali Voranca in njegovo literarno dediščino.

Pri predstavitvi bo sodelovalo 9 učencev.



ZAHVALA

Hvala vsem, ki ste pripomogli k nastanku naše turistične naloge.

Iskrena zahvala ravnatelju Osnovne šole Šentjanž pri Dravogradu, Marku Havletu, prof. mat. in fiz., za podporo in spodbudo pri izvedbi projekta. Posebna zahvala gre učiteljicama slovenščine, Marinki Mori in Lilijani Ladra, za strokovno pomoč in usmeritve pri vsebinski zasnovi naloge.

Hvala predstavniku Turistično informacijskega centra Ravne na Koroškem, Timu Kolar-Ekartu, za dragocene nasvete in ideje za nadaljnje delo. Prav tako se zahvaljujemo predstavnici Turističnega društva Solzice, ge. Renati Picej, in vodji Koordinacije Koroške pri Javnem zavodu RS za kulturne dejavnosti, g. Robertu Preglau, za možnost sodelovanja in predstavitve naše igre na Festivalu Solzic in Tednih ljubiteljske kulture.

Iskrena hvala učiteljici likovne vzgoje, Katji Krejan, za pomoč pri pripravi igralnih podlog.

Posebna zahvala gre učencem 7. razreda, ti so namreč preizkusili igro, ki smo jo pripravili. Hvala učiteljem in učencem Osnovne šole Prežihovega Voranca Ravne na Koroškem, Osnovne šole Mihe Pintarja Toleda v Velenju in Srednje poklicne in tehniške šole Murska Sobota za sodelovanje pri preizkusu igre in podane povratne informacije.

Hvala ge. Majdi Šrampf za jezikovni pregled naloge.

Hvala mentorjem za pomoč pri načrtovanju ter izdelavi turistične naloge.

Brez vaše podpore in sodelovanja projekt ne bi bil mogoč.

KAZALO

1 UVOD	1
2 TEORETIČNI DEL.....	1
2.1 Kulturna dediščina Koroške	1
2.2 Prežihov Voranc	1
2.3 Učenje skozi igro	2
2.4 Soba pobega.....	2
3 RAZISKOVALNI DEL	2
3.1 Raziskovalna vprašanja in cilji	2
3.2 Iskanje zamisli	3
3.3 Potrditev ideje.....	3
4 TURISTIČNI PRODUKT	4
4.1 Lov na Solzice – Prežihova soba pobega	4
4.1.1 Šepet preteklosti	6
4.1.2 Kovček resnice.....	7
4.1.3 Skrivnost senc	8
4.1.4 Zgodbe srca.....	9
4.2 Oblikovanje igre	10
4.3 Predstavitveni video	10
4.4 Učna priprava	10
5 PREIZKUŠANJE TURISTIČNEGA PRODUKTA	11
5.1 Preizkus igre Lov na solzice – Prežihova soba pobega na naši šoli	11
5.2 Preizkus igre Lov na solzice – Prežihova soba pobega na drugih šolah	11
5.3 Preizkus igre Lov na solzice – Prežihova soba pobega z družinskimi člani	11
6 TRŽENJE	12
6.1 Ciljne skupine	12
6.2 Oglaševanje	12
6.3 Proračun.....	13
6.3.1 Predvideni stroški.....	13
6.3.2. Predvideni dohodki	13
7 TERMINSKI NAČRT DELA IN IZVEDBE.....	14
8 ZAKLJUČEK.....	15
9 VIRI IN LITERATURA	15

KAZALO SLIK

Slika 1: Obisk Escape Rooma Enigmarium Maribor	3
Slika 2: Pogovori z ravnateljem in učiteljicama slovenščine	3
Slika 3: Igralna podloga prvega dela igre – Šepet preteklosti	6
Slika 4: Igralna podloga drugega dela igre – Kovček resnice	7
Slika 5: Kartice z namigi za tretji del igre – Skrivnost senc	8
Slika 6: Uvodna zgodba tretjega dela igre – Skrivnost senc	8
Slika 7: Igralna podloga tretjega dela igre – Skrivnost senc	8
Slika 8: Kartice z namigi za četrti del igre – Zgodbe srca	9
Slika 9: Uvodna zgodba četrtega dela igre – Zgodbe srca	9
Slika 10: Igralna podloga četrtega dela igre – Zgodbe srca	9
Slika 11: Oblikovanje igre	10
Slika 12: Snemanje predstavitevne videa	10
Slika 13: Preizkušanje igre Lov na solzice – Prežihova soba pobega na naši šoli	11
Slika 14: Preizkušanje igre Lov na solzice – Prežihova soba pobega na drugih šolah	11
Slika 15: Preizkušanje igre Lov na solzice – Prežihova soba pobega z družinskimi člani	12

KAZALO TABEL

Tabela 1: Predvideni stroški izdelave namizne igre in oglaševanja	13
Tabela 2: Predvideni dohodki	13
Tabela 3: Terminski načrt dela in izvedbe	14

1 UVOD

Prežihov Voranc je eno najpomembnejših imen slovenske književnosti. S svojim literarnim ustvarjanjem in življenjsko potjo je zaznamoval slovensko kulturno in družbeno zgodovino. Njegova zgodba je zgodba preprostega človeka – pot od pastirja do delavca, od delavca do pisatelja in zavednega borca za pravičnejši svet. Njegovo delo ni pomembno le za književnost, ampak tudi za Koroško, saj je v svojih zgodbah z veliko ljubezni opisoval njene kraje in ljudi.

Ker je Prežihov Voranc nepogrešljiv del slovenske kulture, smo ga želeli na sodoben način, skozi družabno igro v smislu sobe pobega, približati vsem generacijam. Igralci bi skozi reševanje ugank spoznavali njegovo življenje, delo in vrednote, za katere se je boril. Želeli smo oblikovati igro, ki bi bila namenjena osnovnim in srednjim šolam, družinam, morebiti tudi turistom na Koroškem, hkrati pa bi bila tudi priložnost za medgeneracijsko povezovanje.

2 TEORETIČNI DEL

2.1 Kulturna dediščina Koroške

Kulturna dediščina je temelj kulturne pestrosti Slovenije. Je nosilec zgodb naše skupne preteklosti, ki predstavlja, kako so živeli naši predniki, kako so doživljali svet. Če poznamo svojo dediščino, lahko skozi njo črpamo izkušnje, znanje in vrednote ter oblikujemo sedanost, ki predstavlja temelj prihodnosti (Zavod za varstvo kulturne dediščine Slovenije, b. d.).

Eden izmed muzejev na Koroškem, ki predstavlja bogato izročilo preteklosti, je Prežihova bajta, spominski muzej slovenskega pisatelja Lovra Kuharja – Prežihovega Voranca. Nahaja se na Preškem Vrhu nad Kotljami in še danes ohranja spomin na Prežihovega Voranca ter njegovo literarno ustvarjanje (Koroška. Zakladnica presenečenj, b. d.).

2.2 Prežihov Voranc

Prežihov Voranc oz. Lovro Kuhar se je rodil 10. 8. 1893 v Kotljah na Koroškem. Prihajal je iz revne kmečke družine. Obiskoval je združeno šolo v Ljubljani in na Dunaju, kjer je sodeloval v socialističnih glasilih. Med prvo svetovno vojno je kot avstro-ogrski vojak na soški fronti pobegnil na italijansko stran, kjer so ga zaprli. V Kotlje se je vrnil leta 1919 in se zaposlil v guštanjski (ravenski) jeklarni. Postal je član komunistične partije in pisal politične članke. Ker je bil obsojen na večletno ječo, je leta 1930 pobegnil v tujino. Nekaj časa je bil zaprt tudi na Dunaju. Veliko časa je preživel v Parizu. Leta 1939 pa se je vrnil v domovino in ilegalno živel v Ljubljani. Ko so ga odkrili, so ga predali Nemcem, ti pa so ga odpeljali v koncentracijsko taborišče. Po vojni se je v slabem zdravstvenem stanju vrnil v domači kraj. Umril je 18. 2. 1950 v Mariboru. Pokopan je v Kotljah (Lipnik, 1995).

Prežihov Voranc je najpomembnejši pripovednik socialnega realizma v slovenski književnosti. Pisal je romane, novele, potopise in črtice, poskušal pa je tudi z dramo. V svojih romanih prikazuje koroško pokrajino in ljudi, trpljenje vojakov na fronti in posamezne človeške usode po koncu prve svetovne vojne. V vrh slovenskega pripovedništva za mlade pa sodi zbirka njegovih črtic Solzice (Grafenauer in Suhodolčan, 1983; Lipnik, 1995).

Prežihov Voranc je s svojim delom postavil spomin koroški in slovenski volji do preživetja. Je nepogrešljiv del slovenske kulture. Večina njegovih del je doživela veliko ponatisov. Novele in črtice so doživele filmske in televizijske upodobitve. Prav tako je bilo veliko del prevedenih v tuje jezike (Lipnik, 1995; Sivec, 2009).

2.3 Učenje skozi igro

Učenje in pridobivanje novih informacij je lahko velikokrat suhoparno in nezanimivo, zato je pomembno, da v izobraževalne procese vključimo metode, ki posameznike pritegnejo, učenje pa spremenijo v zanimiv in zabaven proces. Ena izmed najučinkovitejših metod, ki povečajo motivacijo za učenje, je učenje skozi igro. Tak pristop omogoča boljše razumevanje vsebin in dolgotrajnejše pomnjenje (Socialna akademija, 2021).

2.4 Soba pobega

Soba pobega je igra, katere cilje je uspešno rešiti zadane naloge v določenem časovnem okviru in tako pobegniti iz sobe. Igra običajno traja od 45 do 60 minut. V tem času igralci iščejo skrite namige in rešujejo različne uganke, ki jim omogočajo, da v zgodbi napredujejo. Če ne vedo, kako nadaljevati, je na voljo sistem, preko katerega lahko dobijo namige. V kolikor igralcem uspe v danem času rešiti vse uganke, zmagajo. Izkušnja sobe pobega ni fizično naporna in ne zahteva predhodnega znanja, zato je primerna za vse starosti (Socialna akademija, 2021).

3 RAZISKOVALNI DEL

3.1 Raziskovalna vprašanja in cilji

V okviru empiričnega dela naše naloge želimo ugotoviti:

- kako koroško kulturno dediščino predstaviti na sodoben in zanimiv način;
- kakšno je mnenje ravnatelja in učiteljev slovenščine na Osnovni šoli Šentjanž pri Dravogradu glede naše ideje;
- kakšno je mnenje predstavnika Turistično informacijskega centra Ravne na Koroškem glede naše ideje in kakšne so po njegovem mnenju možnosti za sodelovanje;
- kakšno je mnenje predstavnice Turističnega društva Solzice glede udeležbe na Festivalu solzic in kakšno je mnenje vodje Koordinacije Koroške pri Javnem skladu RS za kulturne dejavnosti glede udeležbe na Tednih ljubiteljske kulture.

Naši cilji so:

- kulturno dediščino Koroške predstaviti na sodoben in privlačen način;
- oblikovati družabno igro v smislu sobe pobega na tematiko Prežihovega Voranca in njegovih Solzic;
- sodelovati s Turistično informacijskim centrom Ravne na Koroškem ter ponujati izdelek vsem osnovnim in srednjim šolam, domačinom ter turistom;
- predstaviti se na Tednih ljubiteljske kulture v občini Dravograd in na Festivalu solzic.

3.2 Iskanje zamisli

Cilj naloge je poiskati način, kako kulturno dediščino oz. tradicijo predstaviti na sodoben in privlačen način. Takoj smo pomislili na Prežihovega Voranca, pisatelja, ki prihaja s Koroške.

Nekateri izmed nas smo se že preizkusili v sobi pobega in tako hitro dobili idejo, da bi Prežihovega Voranca predstavili na podoben način. Odločili smo se, da moramo najprej vsi dobro spoznati koncept igre sobe pobega. Zato smo se v torek, 15. 10. 2024, z vlakom odpravili v Escape Room Enigmarium Maribor. Preizkusili smo se v iskanju poti iz treh različnih sob.



Slika 1: Obisk Escape Rooma Enigmarium Maribor

Težave so se pojavile, saj fizične sobe pobega ni mogoče ustvariti tako, da bila dostopna širšemu krogu. Zato smo sprva razmišljali o možnosti, da bi celotno igro pripravili v digitalni obliki. Ker pa smo v današnjem času že močno preobremenjeni z digitalno tehnologijo, smo želeli ustvariti izdelek, ki spodbuja osebno interakcijo in druženje brez ekranov. Po nekaj dneh premišljevanja smo se domislili, da bi lahko sobo pobega oblikovali kot družabno igro. V tem primeru bi jo lahko ponujali tako v pdf. kot v fizični obliki. Tako bi bila igra bolj dostopna, spodbujala bi medgeneracijsko povezovanje, krepila timsko delo in ustvarjala bolj pristno vzdušje med igralci.

Po tej odločitvi smo natančno preučili Prežihovega Voranca in prebrali nam najbolj znano delo, Solzice. Strinjali smo se, da želimo to delo vključiti v našo igro, zato smo igro poimenovali: Lov na solzice – Prežihova soba pobega. S tem imenom smo želeli ohraniti skrivnostnost in hkrati vzbuditi zanimanje igralcev.

3.3 Potrditev ideje

Preden smo se lotili dela, smo želeli slišati mnenje gospoda ravnatelja ter učiteljic slovenskega jezika na naši osnovni šoli. Prav tako smo za mnenje in sodelovanje prosili tudi predstavnika Turistično informacijskega centra Ravne na Koroškem, kjer je tudi Prežihova bajta. Ta je spominski muzej Prežihovega Voranca. Spodaj so opisani povzetki naših pogovorov.



Slika 2: Pogovori z ravnateljem in učiteljicama slovensčine

Pogovor z ravnateljem OŠ Šentjanž pri Dravogradu – 17. 10. 2024

Ravnatelj Marko Havle, prof. mat. in fiz., nam je povedal, da se mu naša ideja zdi inovativna in dobro domišljena. Svetoval nam je, da igro najprej dobro povežemo s snovjo in učnim načrtom, nato pa natančno opišemo, fotografiramo in ponudimo drugim šolam.

Pogovor z učiteljicama slovenskega jezika – 18. 10. 2024

Učiteljici Marinka Vožič in Lilijana Ladra, ki poučujeta slovenščino na naši šoli, sta pohvalili idejo in izrazili željo po njeni uporabi pri pouku. Povedali sta, da se učenci radi učijo skozi igro. Učiteljica Lilijana je poudarila, da učenci Prežihovega Voranca ne poznajo dovolj dobro in da igra predstavlja odlično priložnost, da ga približa učencem na njim zanimiv način.

Pogovor s predstavnikom Turistično informacijskega centra Ravne na Koroškem – 23. 10. 2024

V telefonskem pogovoru z g. Timom Kolar-Eratom smo izvedeli, da se mu naša ideja zdi zelo unikatna. Predstavlja oživitev kulturne dediščine in je lepa priložnost, da obiskovalcem in domačinom Raven na Koroškem ponudijo nekaj novega in izvirnega. Z njihovo pomočjo bi lahko igro predstavili na sejnih in drugih dogodkih. Povedal je, da ima njihov zavod tudi oddelek mladine oz. mladinskih dejavnosti. V tem okviru bi lahko izvedli delavnico na temo kulturne dediščine. Možnosti za nadaljnji razvoj je ogromno.

V veselje bi mu bilo ponujati igro njihovim obiskovalcem. Povedal je tudi, da bi lahko igro predstavili šolam, ki pridejo k njim v šolo v naravi, in tudi ostalim izobraževalnim ustanovam, saj zelo dobro sodelujejo z Gimnazijo Ravne na Koroškem, Šolskim centrom Ravne na Koroškem ter Šolskim centrom Slovenj Gradec in Muta. Povedal je, da je pri njih vsako leto veliko šolarjev, ki pridejo k njim na prakso. Izdelek bi lahko ponudili tudi šolam, ki pridejo na mednarodne projekte Erasmus+.

4 TURISTIČNI PRODUKT

4.1 Lov na Solzice – Prežihova soba pobega

V igri Lov na solzice, družabni igri v smislu sobe pobega, se bodo igralci podali na raziskovanje življenja in dela Prežihovega Voranca. Igra je zasnovana tako, da spodbuja sodelovanje, kritično razmišljanje in vztrajnost. Igralci bodo morali rešiti različne izzive, pri tem pa bodo imeli na voljo le 60 minut.

Oblikovali smo uvodni nagovor in štiri med seboj neodvisne dele igre. Vsak izmed njih predstavlja pomemben del pisateljevega življenja. Navodila posameznih delov so v ločenih kuvertah. Vsak del igre vsebuje uvodno zgodbo, 4 dekodirnike, igralno podlogo, kartice z namigi in QR kodo za dostop do obrazca za vnos rešitev. Pravila igre so skupna vsem delom igre. Prav tako so k delom igre priloženi enaki dekodirniki. V kolikor igralcem ne bi uspelo rešiti vseh izzivov v zadanem časovnem okvirju, so priložene tudi rešitve.



PRAVILA IGRE

PREDGOVOR

Vstopite v skrivnostni svet Prežihovega Voranca. Nepredvidljiva pustolovščina Lov na solzice prinaša skrite namige, izzive in zgodbe, ki razkrivajo dragoceno kulturno dediščino. Vsak korak prinaša novo uganko, vsaka razkrita sled pa vas popelje bližje končnemu cilju – razkritju vseh Prežihovih skrivnosti.

Imate le 60 minut časa! Vaša naloga? Združite moči, razmišljajte kot ekipa in skupaj poiščite pot do zmage. A pozor – izzivi niso enostavni in le najbolj iznajdljivi boste uspeli sestaviti koščke ter razkriti vse skrivnosti.

PRED PRIČETKOM IGRE

- S pomočjo priložene **QR kode** si oglejte **uvodni nagovor**, ki vas bo popeljal v zgodbo igre.
- Pripravite **pisalo in list** za zapisovanje pomembnih ugotovitev.
- Poskrbite, da **telefon ali tablica med igranjem ne preide v način spanja**, saj bi to lahko prekinilo vaš napredek pri vnosu rešitev.
- **Kuverte z rešitvami ne odpirajte!**

PRIPRAVA IGRE

- **Odprite kuverto** dela igre, ki ga želite igrati.
- V kuverti boste našli:
 - uvodno zgodbo izbranega dela igre,
 - 4 dekodirnike,
 - igralno podlogo,
 - kartice z namigi,
 - QR kodo za dostop do obrazca za vnos rešitev.
- Pripravite **dekodirnike** in **kartice z namigi**. **Namigov ne berite!**
- Glasno **preberite uvodno zgodbo**.

POTEK IGRE

- **Pri nekaterih izzivih** boste na poti do rešitve morali uporabiti **dekodirnike**. Vsak del igre vsebuje samo en način šifriranja – torej boste morali pri posameznem delu uporabiti samo **en dekodirnik**.
- Na **karticah z namigi** je na eni strani zapisan **namig**, na drugi strani pa je napisano, **kdaž** lahko namig pogledate. Ko lahko namig pogledate, boste slišali zvočni signal. Namig vas bo usmeril naprej, vendar ga **ne glejte pred predvidenim časom!**
- S pomočjo QR kode **tik pred pričetkom igranja odprite obrazec za vnos rešitev** posameznih izzivov. Ko boste odprli povezavo, boste izvedeli, koliko izzivov vas čaka v izbranem delu igre. Prikazal in zagnal se bo tudi odštevalnik časa – na voljo boste imeli **60 minut**.
- **Odprite igralno podlogo**.
- Začnite z **natančnim preiskovanjem igralne podloge**. Iščite sledi, namige, šifre, kode in uganke.
- **Sodelujte med seboj** in delajte kot ekipa!

VNOS REŠITEV

- Ko najdete rešitev posameznega izziva, jo **vnesite v obrazec za vnos rešitev**.
- Ob vpisu odgovora boste takoj izvedeli, ali je vaš odgovor pravilen.

ZAKLJUČEK IGRE

- Igra se zaključí, ko **uspešno rešite vse izzive** oz. **po preteku 60 minut**.
- v kolikor vam v 60 minutah ne uspe, so vam na voljo rešitve.

Ura teče. Vam bo uspelo pravočasno razkriti skrivnosti?

Slika 3: Pravila igre



DEKODIRNIK

	1	2	3	4	5
1	A	B	C	Č	D
2	E	F	G	H	I
3	J	K	L	M	N
4	O	P	R	S	Š
5	T	U	V	Z	Ž



DEKODIRNIK

A: ---	M: ---
B: ----	N: ---
C: ----	O: ----
Č: ----	P: ----
D: ---	R: ---
E: .	S: .
F: .	Š: .
G: .	T: .
H: .	U: .
I: .	V: .
J: .	Z: .
K: .	Ž: .
L: .	



DEKODIRNIK

A	B	C	J	K	L
D	E	F	M	N	O
G	H	I	P	Q	R

S	W
T	X
U	Y
V	Z



DEKODIRNIK

V	Z	Ž	A	B	C	Č	D
.....	B	C	Č	D	E	F	G	H

Slika 4: Dekodirniki

4.1.1 Šepet preteklosti

V prvem delu igre, Šepet preteklosti, je poudarek na življenju Prežihovega Voranca. Igralci skozi štiri različne izzive spoznavajo okolje, v katerem je pisatelj odraščal, in preizkušnje, ki so ga tekom življenja zaznamovale. Za pomoč je igralcem na voljo osem namigov.



Slika 5: Uvodna zgodba prvega dela igre – Šepet preteklosti



Slika 6: Kartice z namigi za prvi del igre – Šepet preteklosti



Slika 3: Igralna podloga prvega dela igre – Šepet preteklosti

4.1.2 Kovček resnice

V drugem delu igre, ki se imenuje Kovček resnice, je poudarek na političnem udejstvovanju Prežihovega Voranca. Igralci skozi tri izzive spoznavajo njegovo delovanje, prepričanja in tveganja, s katerimi se je soočal v boju za pravičnost. Igralci imajo na razpolago sedem namigov.



Slika 8: Uvodna zgodba drugega dela igre – Kovček resnice



Slika 9: Kartice z namigi za drugi del igre – Kovček resnice



Slika 4: Igralna podloga drugega dela igre – Kovček resnice

4.1.3 Skrivnost senc

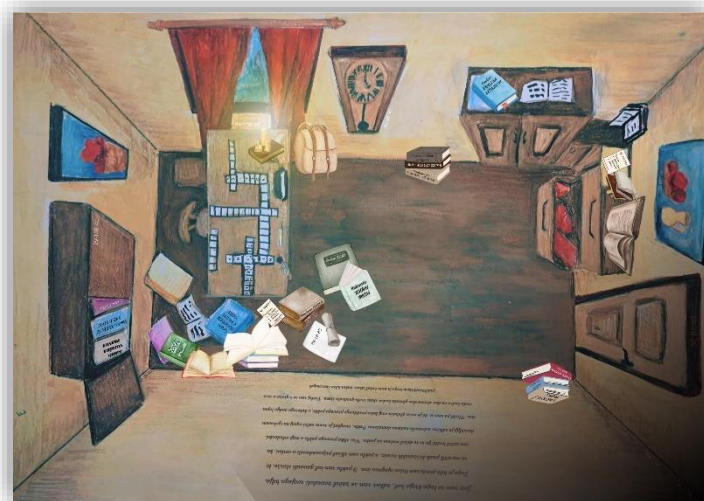
V tretjem delu igre, Skrivnost senc, se osredotočamo na Prežihovega Voranca kot pisatelja in na njegovo literarno ustvarjanje. Igralci skozi štiri izzive odkrivajo, kako je pisanje oblikovalo njegovo življenje in kako je skozi zgodbe razkrival resnice svojega časa. Pri reševanju izzivov je igralcem v pomoč osem namigov.



Slika 6: Uvodna zgodba tretjega dela igre – Skrivnost senc



Slika 5: Kartice z namigi za tretji del igre – Skrivnost senc



Slika 7: Igralna podloga tretjega dela igre – Skrivnost senc

4.1.4 Zgodbe srca

V zadnjem delu igre, Zgodbe srca, se igralci osredotočajo na Solzice, eno najpomembnejših del Prežihovega Voranca. Poudarek je na vrednotah, ki jih je avtor v svojih delih poudarjal. Igralcem je pri reševanju izzivov na voljo šest namigov.



Slika 9: Uvodna zgodba četrtega dela igre – Zgodbe srca



Slika 8: Kartice z namigi za četrty del igre – Zgodbe srca



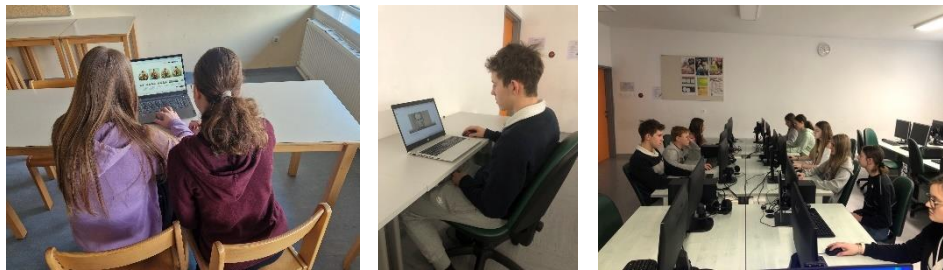
Slika 10: Igralna podloga četrtega dela igre – Zgodbe srca

4.2 Oblikovanje igre

Za igro smo najprej oblikovali logotip, prikazan na naslovnici naloge. Oblikovali smo ga s pomočjo umetne inteligence v programu Adobe Firefly. Prikazuje detektiva, ki išče solzice, hkrati pa ponazarja tudi reševanje ugank in iskanje rešitev.

S pomočjo umetne inteligence smo ustvarili tudi uvodni nagovor. Najprej smo v programu Deep Dream Generator ustvarili podobo Prežihovega Voranca, nato pa smo v programu D-ID posneli in oblikovali uvodni nagovor.

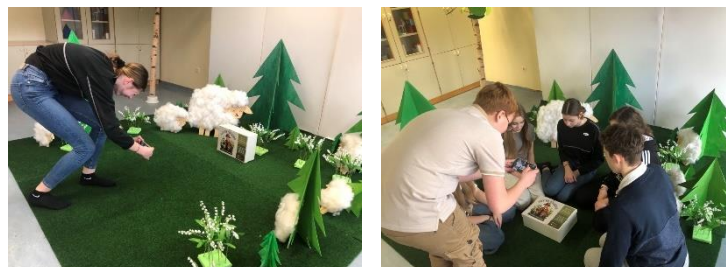
Ko smo imeli natančno idejo, kako bo igra zastavljena, smo v Canvi pripravili pravila, uvodne zgodbe, namige, dekodirnike in embalažo. Igralne podloge smo sprva narisali, nato pa smo podrobnosti dodali v Canvi. Oblikovali smo tudi obrazec za vnos rešitev, s pomočjo katerega igralci dobijo takojšnjo povratno informacijo o pravilnosti rešenih izzivov. Obrazec je izdelan v jeziku HTML, CSS in JavaScript, pri čemer JavaScript skrbi za logiko igre, predvajanje zvoka in časovnik. Gostovanje smo uredili na GitHub Pages, kjer je koda dostopna in omogoča enostavno spletno izvedbo brez potrebe po lastnem strežniku.



Slika 11: Oblikovanje igre

4.3 Predstavitveni video

Za ustvarjanje predstavitvenega videa smo najprej zbrali ideje in ustvarili scenarij, s katerim smo želeli gledalcem približati vzdušje namizne igre Lov na solzice – Prežihova soba pobega. Pred snemanjem smo pri starih starših poiskali potrebne rekvizite, nato pa smo snemanje izvedli v prostorih naše šole. Posneli smo več kadrov, ki prikazujejo igralce v vlogi raziskovalcev, montaža v programu Canva pa je poskrbela za povezovanje prizorov, dodajanje glasbene podlage in poudarjanje ključnih elementov igre. Po končni obdelavi smo video pregledali, popravili zadnje podrobnosti.



Slika 12: Snemanje predstavitvenega videa

4.4 Učna priprava

Eden izmed naših ciljev je, da učenci osnovnih šol in dijaki srednjih šol skozi igro Lov na solzice – Prežihova soba pobega, spoznajo enega izmed največjih slovenskih pisateljev, Prežihovega Voranca. Učitelje smo želeli z vzorcem učne priprave še dodatno motivirati za

uporabo naše igre v praksi. Priprava bo učiteljem prihranila čas in jim nudila usmeritve za uporabo igre ter obravnavo Prežihovega Voranca in Solzic.

5 PREIZKUŠANJE TURISTIČNEGA PRODUKTA

5.1 Preizkus igre Lov na solzice – Prežihova soba pobega na naši šoli

V drugi polovici meseca januarja smo najprej sami preizkusili igro Lov na solzice – Prežihova soba pobega najprej preizkusili učenci, ki sodelujemo pri projektu Turizmu pomaga lastna glava. Razdelili smo se v skupine, pri čemer je vsaka od skupin preizkusila en del igre – seveda se nismo preizkusili v tistem delu, ki smo ga sami oblikovali. Med igranjem smo pozornost usmerili na to, ali so izzivi dovolj jasni, ali je na voljo dovolj časa za reševanje ter ali so namigi razumljivi, hkrati pa ne povedo preveč. Po prvem preizkusu smo popravili nekaj pomanjkljivosti, nato pa so se v igri preizkusili učenci 7. razreda. Njihovi odzivi so bili zelo pozitivni – pohvalili so zanimivo zgodbo in raznolikost izzivov, posebej pa so jim bile všeč naloge, kjer so morali uporabiti dekodirnike. Nekateri so predlagali manjše prilagoditve pri navodilih, a so se vsi strinjali, da je igra zabavna in hkrati poučna.



Slika 13: Preizkušanje igre Lov na solzice – Prežihova soba pobega na naši šoli

5.2 Preizkus igre Lov na solzice – Prežihova soba pobega na drugih šolah

Za dodatne povratne informacije smo se obrnili na učitelje Osnovne šole Prežihovega Voranca Ravne na Koroškem, Osnovne šole Mihe Pintarja Toleda Velenje in Srednje poklicne in tehniške šole Murska Sobota. Ti so igro preizkusili pri pouku. Učencem in dijakom je bila igra všeč, učitelji pa so opozorili na težave pri organizaciji tiskovin. Predlagali so, da dokumente uredimo po delih igre, tako da bo vsaka mapa vsebovala vse potrebno za posamezen del.



Slika 14: Preizkušanje igre Lov na solzice – Prežihova soba pobega na drugih šolah

5.3 Preizkus igre Lov na solzice – Prežihova soba pobega z družinskimi člani

Našo družabno igro smo v februarju preizkusili tudi doma s svojimi družinskimi člani. Pri tem smo še posebej želeli vključiti babice in dedke ter tako spodbuditi medgeneracijsko sodelovanje. Z zanimanjem so reševali naloge, pri tem pa obujali spomine na svoje šolske dni. Nekatere naloge so jim predstavljale izziv, a nam je skupaj uspelo rešiti tudi te. Pohvalili so

izvirnost igre. Eden izmed dedkov je celo pripomnil, da bi se bistveno raje učil, če bi imeli kaj takšnega že v njegovih časih.



Slika 15: Preizkušanje igre Lov na solzice – Prežihova soba pobega z družinskimi člani

6 TRŽENJE

6.1 Ciljne skupine

Ker je za vsako trženjsko aktivnost nujno natančno opredeliti ciljne skupine, smo se tega ob načrtovanju našega turističnega produkta lotili tudi sami. Družabna igra Lov na solzice – Prežihova soba pobega, zajema naslednje ciljne skupine:

- udeleženci: učenci in dijaki, turisti, družine;
- sponzorji in sodelavci: Občina Ravne na Koroškem, Turistično informacijski center Ravne na Koroškem, Jskd;
- mediji: KOR-TV, KTV Dravograd, Kabelska televizija Ravne, Koroški radio.

6.2 Oglaševanje

Naš izdelek bomo skupaj s Turistično informacijskim centrom Ravne na Koroškem oglaševali:

- v tiskanih medijih (Utrip – občinski časopis občine Dravograd, Ravenski razgledi – občinski časopis občine Ravne na Koroškem);
- na spletu (Spletna stran občine Ravne na Koroškem, TIC Ravne na Koroškem, TIC Dravograd, spletna stran OŠ Šentjanž pri Dravogradu, Facebook, Instagram);
- po lokalnih radijskih in televizijskih postajah (KOR-TV, KTV Dravograd, Kabelska televizija Ravne, šolski radio, Koroški radio).

Predstavitveni video bomo poslali na vse slovenske osnovne in srednje šole in jih na ta način spodbudili, da učitelji uporabijo igro pri pouku. Poleg tega bomo, kot smo se dogovorili v telefonskih pogovorih, igro Lov na solzice predstavili v občini Dravograd na Tednih ljubiteljske kulture na štekni in na Festivalu solzic v Kotljah. V nadaljevanju so zapisani povzetki naših pogovorov.

Pogovor z vodjo območne izpostave pri Javnem skladu RS za kulturne dejavnosti – 11. 2. 2025

Po telefonu smo poklicali g. Roberta Preglaua, ki nam je povedal, da se mu naša ideja zdi zanimiva. Predstavil nam je potek Tednov ljubiteljske kulture. Gre za vseslovensko akcijo, ki podpira ustvarjalce in promovira ljubiteljsko kulturo po Sloveniji in zamejstvu. Zajema številne dogodke, ki potekajo v sodelovanju z različnimi kulturnimi ustanovami, društvi in posamezniki. Aktivnosti se v mesecu maju odvijajo tudi v občini Dravograd, in sicer na več lokacijah na štekni (kolesarski poti). Dogovorili smo se, da se predstavimo na tem dogodku.

Pogovor s predsednico Turističnega društva Solzice – 11. 2. 2025

V telefonskem pogovoru nam je ga. Renata Picej povedala, da je Festival solzic koroška kulturna in turistična prireditev. Gre za poklon solzicam in Prežihovemu Vorancu. Povezuje vseh 12 koroških občin. V letošnjem letu Festival solzic poteka od 23. do 25. maja na treh lokacijah: v Črni na Koroškem, na Jezerskem in v Železni Kapli. Predstavila nam je dogajanje na vseh treh lokacijah in nam povedala, da nas z veseljem vključijo v program. Dogovorili smo se, da bomo sodelovali v Črni na Koroškem. Na turistični tržnici bomo predstavljali naš izdelek in obiskovalce vabili na lokacijo, kjer lahko igro odigrajo.

6.3 Proračun

6.3.1 Predvideni stroški

	STROŠEK	PLAČNIK
DUŽABNA IGRA – FIZIČNA OBLIKA (predviden strošek za en izdelek)		
Tisk:		Diter Veber s. p. – D&S tisk
- pravila igre	- 0,80 €	
- igralne podloge	- 5,30 €	
- uvodne zgodbe	- 1,45 €	
- namigi	- 5,55 €	
- rešitve	- 3,20 €	
- kuverte za posamezne dele igre	- 1,25 €	
- kuverte za namige	- 1,25 €	
- kuverta za rešitve	- 0,35 €	
- nalepke za škatlo	- 2,65 €	
Embalaza	4,00 €	Diter Veber s. p. – D&S tisk
SKUPNI STROŠKI (družabna igra – fizična oblika): 25,80 €		
OGLAŠEVANJE (predviden strošek za predstavitev igre v medijih)		
Radijska oddaja in objave na Koroškem radiu:	108,50 €	Turistično informacijski center Ravne na Koroškem
- predvajanje branega oglasa: 13,50 €		
- predvajanje režiranega oglasa: 22,00 €		
- izdelava režiranega oglasa: 37,50 €		
Televizijski oglas na KTV Dravograd	0 €	OŠ Šentjanž pri Dravogradu
Opis dogodka v glasilu Utrip in Ravenski razgledi	0 €	OŠ Šentjanž pri Dravogradu
SKUPNI STROŠKI (oglaševanje): 108,50 €		

Tabela 1: Predvideni stroški izdelave namizne igre in oglaševanja

6.3.2. Predvideni dohodki

IZDELEK	DOHODEK
Namizna igra – fizična oblika	39,90 €
Namizna igra – pdf. oblika	24,90 €

Tabela 2: Predvideni dohodki

Predvideni dohodki za en izvod fizične oblike namizne igre so za 14,10 € višji od predvidenih stroškov izdelave igre. Del tega zneska prejme TIC Ravne na Koroškem, kjer bodo igro

ponujali, del tiskarna Diter Veber s. p. - D&S tisk, ki si s prodajo igre povrne stroške tiskanja, preostanek pa gre kot donacija šoli. Predvideni dohodki za pdf. obliko namizne igre so 24,90 €. Kot posrednik pri prodaji, bo tudi v tem primeru delež od prodaje prejel TIC Ravne na Koroškem, preostanek pa prejme šola. Na ta način podpiramo tako lokalno turistično promocijo kot izobraževalne dejavnosti.

7 TERMINSKI NAČRT DELA IN IZVEDBE

AKTIVNOST	IZVAJALEC	TERMIN
Zbiranje idej za predstavitev Prežihovega Voranca na sodoben način	vsi člani	oktober 2024
Obisk Escape Rooma Enigmarium	vsi člani	15.10.2024
Pogovor z ravnateljem OŠ Šentjanž pri Dravogradu	Maks, Zara, Ota	17. 10. 2024
Pogovor z učiteljicama slovenščine	Nana, Katja, Blaž, Ema	18. 10. 2024
Pogovor s predstavnikom Turistično informacijskega centra Ravne na Koroškem	Maša, Tiana	23. 10. 2024
Oblikovanje logotipa	Katja, Nana	november 2024
Uvodni nagovor	Lin	november 2024
Načrtovanje in oblikovanje prvega dela igre – Šepet preteklosti	Lin, Alya	november, december 2024
Načrtovanje in oblikovanje drugega dela igre – Kovček resnice	Katja, Nana	november, december 2024
Načrtovanje in oblikovanje tretjega dela igre – Skrivnost senc	Maks, Blaž	november, december 2024
Načrtovanje in oblikovanje tretjega dela igre – Skrivnost senc	Maša, Ema, Tiana	november, december 2024
Priprava igralnih podlog	Alya	januar 2025
Priprava obrazca za vnos rešitev	Blaž, Maks	januar 2025
Dogovarjanje za tisk	Ema, Alya	januar 2025
Predstavitev izdelka in dogovarjanje o sodelovanju na Tednih ljubiteljske kulture	Ema	11. 2. 2025
Predstavitev izdelka in dogovarjanje o sodelovanju na Festivalu solzic	Lin	11. 2. 2025
Priprava predstavitvenega videa	vsi člani	februar 2025
Priprava proračuna (stroški)	Maks, Tiana	februar 2025
Dogovarjanje za trženje	Maša	februar 2025
Predstavitev izdelka v medijih	Maks, Zara, Ota	april 2025
Sodelovanje na Tednih ljubiteljske kulture	vsi člani	maj 2025
Sodelovanje na Festivalu solzic	vsi člani	25. 5. 2025

Tabela 3: Terminski načrt dela in izvedbe

8 ZAKLJUČEK

Sprva nas letošnja tema ni najbolj pritegnila, a ker imamo radi izzive, smo se dela hitro lotili. Strinjali smo se, da je Prežihov Voranc nepogrešljiv del slovenske kulture, zato smo ga želeli približati mladim in starejšim na zabaven način. Po preučevanju Prežihovega Voranca in sob pobega smo oblikovali družabno igro Lov na solzice – Prežihova soba pobega. Za čim večjo dostopnost smo igro razvili tako v fizični kot tudi pdf. obliki. Igralci skozi igro spoznajo pisateljevo življenje in vrednote. Pri tem uporabljajo dekodirnike, na voljo pa so jim tudi namigi.

Našo idejo so podprli ravnatelj, učiteljice slovenščine in predstavnik TIC Ravne na Koroškem. Prepoznali so njeno vrednost za šolsko okolje in širšo skupnost. Testiranje na osnovnih in srednjih šolah je pokazalo, da učence in dijake igra ne le pritegne, ampak jim tudi omogoča zabavno učenje slovenske literature. Pripravili smo učno pripravo za enostavno vključitev v pouk, dogovorili pa smo se tudi za predstavitev na Tednih ljubiteljske kulture in Festivalu solzic.

Pri delu smo uporabljali različna digitalna orodja, ustvarili logotip z umetno inteligenco, oblikovali vsebine v Canvi ter se preizkusili v osnovah programiranja. Tako smo razvijali naše digitalne kompetence, se naučili timskega dela, reševanja problemov in ustvarjalnosti.

Naša igra dokazuje, da lahko kulturno dediščino predstavimo drugače – na način, ki pritegne tako mlajše kot tudi starejše. Verjamemo, da bo igra prispevala k večji prepoznavnosti Prežihovega Voranca pri nas in morda v prihodnosti, s prevodom, tudi v tujini. Na svoj izdelek smo ponosni in upamo, da bo našel mesto v številnih učilnicah in domovih.

9 VIRI IN LITERATURA

Grafenauer, N. in Suhodolčan, L. (1983). *Album slovenskih pisateljev*. Ljubljana, Mladinska knjiga.

Koroška. Zakladnica presenečenj. (b. d.). *Prežihova bajta*. <https://www.koroska.si/Raziskuj/Dediscina/Muzeji-in-zbirke/pre%c5%beihova-bajta>

Lipnik, J. (1995). *Leksikon domačih in tujih književnikov. Priročnik za maturante*. Maribor, Obzorja.

Sivec, I. (2009). *Neznani znanci. Slovenski literarni ustvarjalci v očeh sorodnikov in poznavalcev*. Ljubljana, Karantanija.

Socialna akademija. (15. 9. 2021). *Inkubator 4.0: Opis metode Soba pribega*. https://issuu.com/socialnaakademija/docs/opis_metode_soba_pobega

Zavod za varstvo kulturne dediščine Slovenije. (b. d.). *Kulturna dediščina – zgodbe preteklosti, temelj naše prihodnosti*. KULTURNA DEDIŠČINA | Zavod za varstvo kulturne dediščine

PRILOGA 1 – Učna priprava

<i>POTEK DIDAKTIČNE KOMUNIKACIJE</i>	<i>DATUM:</i>	<i>URA:</i>
<i>Učna enota: Prežihov Voranc – Solzice (3 ure)</i>		
UČITELJ	UČENCI	
1. UVODNA MOTIVACIJA Učence razdelim v skupine po 4 ali 5 učencev. Vsaka skupina dobi en del družabne igre Lov na solzice – Prežihova soba pobega.	Igrajo igro.	
2. NAJAVA BESEDILA IN LOKALIZACIJA Ali poznate knjigo Solzice? Kaj so solzice? To je narečna beseda, ki pa ne pomeni solz, temveč rastlino. Veste, katero? Ste že slišali za Prežihovega Voranca? Kaj pa za Lovra Kuharja? Povem, da gre za isto osebo in da je Prežihov Voranc prav tako vzdevek – oz. psevdonim, skrivno oz. umetniško ime avtorja Lovra Kuharja. Danes bomo prebrali besedilo z naslovom Solzice.	Morda kateri od učencev ve, da so to šmarnice. Odgovarjajo.	
3. BRANJE IN LITERARNOESTETSKO DOŽIVLJANJE Besedilo glasno preberemo, berejo učenci. Učence povprašam po njihovem doživljanju in razumevanju besedila. Ponovno branje in iskanje ter razlaga manj znanih besed.	Berejo besedilo. Povedo, kaj občutijo po branju. Iščejo manj znane besede.	
4. DEJAVNOSTI PO BRANJU Kakšno vzdušje ustvarja zgodba? Kako se v njej odražajo vrednote, kot so ljubezen, skrb, hrepenenje? Kako Prežihov Voranc opisuje otroštvo in stiske preprostih ljudi? Kateri prizor se vam je zdel čustveno najbolj močan? Od kod je zgodba, ki smo jo prebrali mi? Je tam več zgodb? Kakšne so? Dolge ali kratke? Opisujejo veliko dogodkov?	Sodelujejo v pogovoru.	

<p>Tako zgodbo imenujemo ČRTICA.</p> <p><u>Zapis:</u> Črtica je najkrajša zvrst proze. Avtorju ne gre za natančen opis stvari, ampak za to, da zbudi potrebno čustveno razpoloženje. Omejena je na droben dogodek, položaj ali zgolj na razpoloženje svojega junaka.</p> <p><u>Povezava z igro Lov na solzice:</u> Učenci primerjajo izkušnjo iz igre s Prežihovim pisanjem: Kako so uganke in elementi igre odražali tematiko Vorančevega dela? Kaj novega so izvedeli o Prežihovem Vorancu in njegovem življenju oz. času v katerem je živel?</p> <p>O AVTORJU</p> <p>Učencem pripovedujem o življenju Prežihovega Voranca. Prosim jih, naj si glavne podatke prepisejo v zvezke.</p> <p><i>Pisateljevo pravo ime je Lovro Kuhar. Doma je bil v Kotljah na Koroškem. Poznal je težko delo in pomanjkanje, Po končani OŠ je nekaj časa delal doma, potem pa je šel v svet za zaslužkom. 1. svetovna vojna ga je pognala v fronto in ujetništvo. Vključil se je v socialistično in komunistično gibanje in delal v raznih krajih Evrope. Po 2. svetovni vojni je živel doma na Preškem vrhu. Umrl je leta 1950 in je pokopan v Kotljah. Pisal je povesti, romane in črtice. (Solzice, Doberdob, Jamnica, Požganica, Samorastniki ...)</i></p> <p><i>Prežihov Voranc je v svojih delih opisoval težko življenje preprostih ljudi, še posebej otrok. Solzice so zbirka črtic, ki skozi spomine pripovedujejo o otroštvu, ljubezni do družine in stiskah revnih ljudi. V zgodbah se pojavljajo naslednje teme: revščina, pogum, ljubezen, družinska pripadnost...</i></p> <p>DOMAČA NALOGA</p> <p>a) Učencem naročim, naj napišejo kratek zapis v obsegu pol strani do ene strani o trenutku iz svojega življenja ali izkušenj drugih, ki bi ga lahko primerjali s tematiko Solzic – trenutek stiske, poguma, sočutja ali izgube.</p>	<p>Učenci oblikujejo zapis.</p> <p>Sodelujejo v pogovoru.</p> <p>Zapišejo v zvezek.</p> <p>Zapišejo v zvezek.</p> <p>Naredijo DN.</p>
--	---

PRILOGA 2 – Izjave podpornikov



OŠ Šentjanž pri Dravogradu
Šentjanž pri Dravogradu 88
2373 Šentjanž pri Dravogradu
t: +386 2 87 86 666
os-sentjanz@guest.arnes.si
www.os-sentjanz.si

IZJAVA PODPORNIKA DRUŽABNE IGRE LOV NA SOLZICE – PREŽIHOVA SOBA POBEGA

Spodaj podpisani, v imenu Turistično informacijskega centra Ravne na Koroškem, potrjujem, da bomo v TIC Ravne na Koroškem in na spletni strani Visit Ravne <https://www.visitravne.com/> oglaševali in za prodajo ponujali družabno igro Lov na Solzice – Prežihova soba pobega. Ob prodaji prejme TIC Ravne na Koroškem delež dobička.

Datum in kraj:

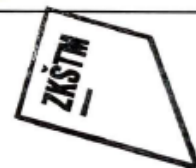
RAVNE, 24.2.2025

Ime in priimek:

TIM KOLAR-ERAT

Podpis:





IZJAVA PODPORNIKA
DRUŽABNE IGRE LOV NA SOLZICE – PREŽIHOVA SOBA POBEGA

Spodaj podpisani, v imenu podjetja Diter Veber s.p. - D&S tisk, potrjujem, da bom prevzel stroške tiska družabne igre Lov na solzice – Prežihova soba pobega, ki se bo ponujala v TIC Ravne na Koroškem. Ob prodaji prejme podjetje Diter Veber s.p. - D&S tisk delež dobička.

Datum in kraj:

27.2.2025 Ravne na Koroškem

Ime in priimek:

Diter Veber

Podpis:

